Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad, y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality

PRECAUCION

NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCIÓN DE IMAGEN

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System(NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar videojuegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un videojuego en pausa. Si utilizas una televisión de proyección trasera con tus juegos NES, tanto Nintendo como Spaco S.A. como Acclaim Entertainment, Inc. no se hacen responsables de los posibles daños. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu televisión para más información.

PRECAUCIONES

1. Asegúrate siempre de que tu consola esté apagada antes de introducir el cartucho.

2. Este es un cartucho de gran precisión, con complejos circuitos electrónicos. No lo guardes en lugares muy calientes o muy fríos. No lo golpees ni lo dejes caer. No lo desmontes.

3. No toques las conexiones ni permitas que se humedezcan o ensucien, ya que podrían dañarse los circuitos del juego. Mantén limpias las conexiones guardando el cartucho en su funda protectora cuando no lo estés usando.

4. No lo limpies con bencina, aguarrás, alcohol u otros disolventes similares.

GARANTÍA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERIODO DE GARANTÍA DE 90 DIAS. PARA QUE DICHA GARANTIA SEA VALIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVIANOS LA TARJETA DE GARANTÍA DENTRO DE LOS 15 DIAS POSTERIORES A LA FECHA DE ADQUISICION.

CONDICIONES DE LA GARANTÍA:

1. La garantía cubre todos los gastos de piezas y mano de obra, pero no los de transporte. El envío del cartucho a nuestra Central de Servicios y su posterior re-envío al usuario deberá correr por cuenta de éste. SPACO S.A. no se hace responsable de pérdidas o deterioros producidos por el servicio de Correos u otros medios de transporte.
2. No se considerarán con derecho a reparación en garantía los cartuchos que hayan resultado dañados por negligencia, golpes, o uso indebido. La garantía quedará también anulada si el cartucho ha sido abierto sin autorización de SPACO S.A., o manipulado por técnicos ajenos a nuestra Central de Servicios.
3. También quedarán excluídos de la garantía aquellos cartuchos destinados a fines distintos de uso privado.

QUE HACER EN CASO DE AVERIA:

1. Si tu cartucho deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa, llama al siguiente número para consultar a nuestro servicio técnico: (91) 8036625
2. En caso de que no se pueda resolver tu problema por teléfono, envíanos tu cartucho a: SPACO S.A.,AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 POLIGONO INDUSTRIAL DE TRES CANTOS 28760 MADRID
3. Al enviarnos tu cartucho, no olvides indicar claramente cuáles son los síntomas que has observado.

SI TU CARTUCHO NO ESTA EN GARANTIA:

Si tu cartucho no está en garantía, debes seguir los mismos pasos indicados, aunque lógicamente tendrás que abonar contra reembolso los gastos de reparación.
ESTA GARANTIA SOLO ES VALIDA DENTRO DEL TERRITORIO NACIONAL ESPAÑOL.

FERRARI GRAND PRIX

Sal a gran velocidad. Cambia a segunda para dar la curva. Mantén la línea interior. Cambia a tercera. El reloj sigue avanzando. Dirígete a la línea de meta ... atraviesa la línea a 335 km. por hora y haz un tiempo de vuelta de 1 : 17.6. Estas vueltas de reconocimiento marcan la diferencia. El circuito americano es muy rápido, pero te has colocado en la posición n. 12 de la parrilla de salida.

Las curvas cerradas obligan a ejecutar maniobras peligrosas, pero esta pista también cuenta con algunas de las rectas más veloces del mundo. Araña de ellas todos los segundos que puedas. Allí va el líder. Podrías alcanzarle, pero la chicane está ya a la vista. Lánzate a ella. Demasiado tarde. Las ruedas tocan el suelo; el líder toma ventaja.

Tu mecánico informa de que la salida fulminante que has efectuado ha desgastado los neumáticos.

La zona de boxes se encuentra situada después del próximo giro, pero el líder también. Te quedan dos vueltas. Todavía te queda tiempo suficiente para alcanzarle, pero es demasiado recorrido para unos neumáticos tan lentos. Enfilas hacia los boxes. Tus mecánicos pueden cambiar la rueda con los ojos vendados., pero un solo descuido y la carrera estará perdida. 5.8 segundos, 6, 7 ... ya está. Revoluciones a tope. Vuelves a la carrera.

Te deslizas a causa de la mancha de aceite situada al comienzo de la primera curva, y entonces te lanzas más fuerte que nunca. Velocidad. Control. Valor. Tienes el valor que se necesita. Siente la adrenalina mientras atraviesas el campo. Quinto, cuarto, tercero. Directo a la salida. El coche situado en segundo lugar aminora la velocidad para tomar la curva. ¡No te salgas del circuito! Ahora todo está entre tú y el líder. Habéis competido en todos los circuitos del Grand Prix del mundo. El siempre tuvo reflejos, un buen motor y la valentía de arriesgarlo todo con tal de conseguir la victoria. Pero tú quieres ganar esta vez. El equipo quiere esta victoria... y tú te encuentras al volante de la marca más famosa dentro de la historia de la competición. Su tiempo es perfecto. Su caja de cambios funciona a las mil maravillas. Se mantiene al final de la curva girando un poco para colocarse en la recta. Te lanzas por la izquierda. Allí se encuentra la bandera a cuadros. ¡Lo has conseguido! ¡Eres el ganador del Grand Prix de América! Escucha el rugido de la multitud. Saborea el éxito. Te das cuenta de que podrías convertirte en el campeón mundial... sólo tienes que participar en 15 carreras más, llenas de curvas y adversarios. ¡Lánzate a por el título!

COMIENZO DEL JUEGO... PREPARATE

COMO CARGAR EL JUEGO

1. Asegúrate de que la consola esté apagada.
2. Introduce el cartucho FERRARI GRAND PRIX RACING tal y como se describe en el manual de tu NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Enciende la consola.

Verás la pantalla de título seguida de una demostración. Para pasar a las secciones de entrenamiento o cualificación, pulsa el botón Start en cualquier momento.

Nota: FERRARI GRAND PRIX RACING es un juego de un solo jugador.

Puedes optar por practicar en cualquiera de los 16 circuitos del Grand Prix o pasar inmediatamente a la primera carrera. Si tienes una clave, puedes pasar a la siguiente vuelta de cualificación del campeonato mundial del Grand Prix.

PANTALLA DE SELECCION DE ENTRENAMIENTO O CUALIFICACION

COMO ELEGIR ENTRE ENTRENAMIENTO O CUALIFICACION Pulsa el botón Select hasta que tu elección aparezca en la pantalla, y entonces pulsa Start.

Nota: *Las opciones de entrenamiento y cualificación se explican con detalle en sus propias secciones.*

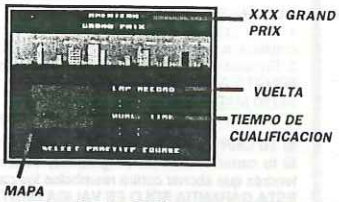
ENTRENAMIENTO

Si quieres vencer antes tienes que conocer tu coche, así como el trazado del circuito. Con la práctica adquirirás ese conocimiento.

Tipo de transmisión
Una vez que hayas optado por entrenamiento, tendrás que seleccionar el tipo de transmisión. Utiliza el botón Select para mover las banderas hasta la transmisión que quieras y pulsa Start.
Nota: *Las operaciones de transmisión y operación se cubren bajo TRANSMISIONES... 3 EN EL SUELO, página 14.*

Número de vueltas de calentamiento
Para seleccionar el número de vueltas de calentamiento que quieras, utiliza los brazos izquierdo y derecho del bloque de control. Pulsa el botón Start cuando hayas hecho tu selección.

Selección de circuito
XXX Grand Prix *- Nacionalidad del Grand Prix*
Tiempo de vuelta *- Tiempo de cada vuelta que necesitas para lograr la cualificación necesaria para colocarte en la parrilla de salida.*
Tiempo de cualificación *- Tiempo que tienes que mejorar para cualificarte para la carrera.*
Mapa *- Mapa del circuito*

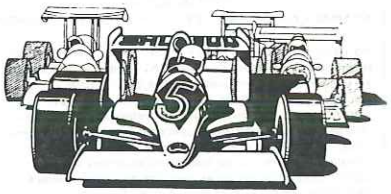


Para avanzar por los circuitos del Grand Prix, pulsa el botón Select. Pulsa Start cuando hayas efectuado tu elección.

Carrera de entrenamiento
La carrera de entrenamiento te ofrece las mismas condiciones que una carrera del gran premio mundial, pero con 4 ventajas:
- *No existe límite de posición - la carrera NO terminará, sin importar cual sea tu posición.*
- *Tú eliges el número de vueltas.*
- *Tu actuación no está limitada de ninguna manera por las normas. Eres libre de maniobrar, manejar el coche, e incluso detenerte en boxes.*

Pulsa el botón A para revolucionar el motor. No pierdas de vista el semáforo; cuando se ponga verde, quema neumáticos y sal a toda mecha.

Nota: *Los controles de conducción y la información general durante el entrenamiento son las mismas que en competición, tal y como se describe en las páginas 11 y 13, con la excepción de que en el entrenamiento no puedes detener el juego.* ***Si pulsas el botón Start volverás a la pantalla de título de FERRARI GRAND PRIX RACING.***



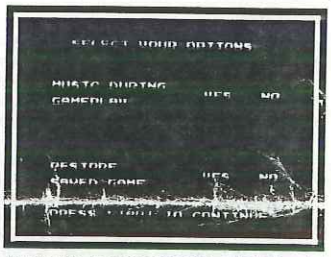
CUALIFICACION

Aquí está el evento para el que has estado entrenándote durante tanto tiempo: el campeonato mundial de Grand Prix. Compites contra 24 coches y 8 equipos en 16 de los circuitos más rápidos y duros del mundo. Es una temporada larga: los ganadores varían de una carrera a otra. La continuidad es la clave ... ¡pero si no te arriesgas, no ganarás!

(Para más información sobre el sistema de trabajo de mecánicos y conductores del campeonato, ver página 16).

Pantalla de opciones
Una vez que hayas seleccionado QUALIFY, verás la pantalla de opciones

PARA ELEGIR ENTRE YES O NO - Pulsa el botón Select.
PARA MOVERTE ENTRE LAS OPCIONES -



Pulsa los brazos superior o inferior del bloque de control.

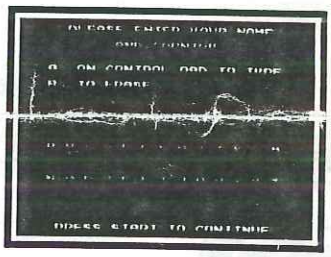
Nota: *Para salvar el juego, tendrás que haber corrido al menos en un circuito en esta opción, así como haber anotado la clave. Para más información sobre cómo salvar un juego, ver página 18.*

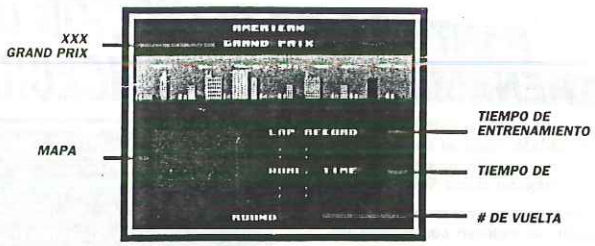
Tipos de transmisión
Una vez que hayas escogido las opciones, selecciona el tipo de transmisión. Utiliza el botón Select para mover las banderas a cuadros hasta la transmisión que quieras, y pulsa Start.

Nota: *La transmisión se cubre bajo el epígrafe TRANSMISIONES ... 3 EN EL SUELO, página 14.*

Pantalla de nombre y país
Para determinar tu posición en la parrilla de salida, posición de llegada y puesto en el ranking, puedes introducir aquí tu nombre en la parte izquierda de la pantalla, así como la abreviatura del país que quieras representar en la parte derecha de la pantalla.

Para mover el cursor, utiliza el bloque de control. Para introducir una letra, pulsa el botón A. Para eliminar una letra, pulsa el botón B. Cuando hayas terminado, pulsa Start.





Circuito del Grand Prix
Verás una pantalla que te dará detalles del circuito en el que estás a punto de entrar.
XXX Grand Prix *Nacionalidad del circuito.*
Tiempo de entrenamiento *Tiempo de una vuelta, que determinará tu lugar en la parrilla de salida.*
Tiempo de clasificación *Tiempo que tienes que rebajar si quieres clasificarte para la carrera.*
Mapa *Mapa del circuito.*

 # De vuelta Número de la vuelta en la que te encuentras.
Ronda de clasificación: Tiempo a rebajar Para cada carrera del circuito internacional del Grand Prix, antes tendrás que correr una vuelta de clasificación para determinar tu posición en la parrilla de salida - cuanto más bajo sea tu tiempo, mejor será tu posición.

El tiempo que aparece aquí es el más bajo logrado hasta ahora por tus competidores. Si lo superas entrarás en la pole position.

> ***Nota:*** *Si no logras rebajar el tiempo de clasificación en el circuito internacional del Grand Prix en ese circuito, no podrás competir en esa carrera. Podrás ver el ganador de esa carrera y pasar al siguiente país.*

Vuelta de clasificación
Sin ningún otro coche en la pista, no hay nada que te marque la velocidad, sólo tu propia habilidad. Ponla a prueba. No subestimes la importancia de una buena posición de salida.

Los controles del coche se manejan igual que en competición, del modo que se indica en las páginas 11 y 13.

Línea de salida
Tras la vuelta de clasificación, aparecerá la parrilla de salida. Para que comience la carrera, pulsa el botón Start.

Carrera
Has practicado hasta saberte el circuito de memoria. La vuelta de clasificación fue suficiente. Ya es hora de que demuestres de una vez de qué pasta estás hecho. La velocidad puede colocarte en cabeza, pero con 24 corredores más compitiendo contigo, vas a necesitar algo más que velocidad para ganar. Una curva demasiado cerrada podría significar el fin de la carrera. Un cambio de neumáticos podría hacerte perder un tiempo precioso. Pero por algo eres un conductor. Con tu habilidad podrás sortear cualquier obstáculo. Luz roja. Verde. ¡Allá vas!

VENTANA DE INFORMACION

La información necesaria sobre tu Ferrari, el circuito y la carrera aparecen en la ventana situada en la parte inferior de la pantalla.

Velocidad - medida en kilómetros por hora (km/h)

Marchas - indica en qué marcha avanzas

Revoluciones - las revoluciones del motor por minuto (RPM). Si estás en transmisión manual, el cambio de marcha podrá hacerse tan pronto como la luz se ponga en verde.

Retrovisor - el retrovisor te permite saber quién va detrás de tí.

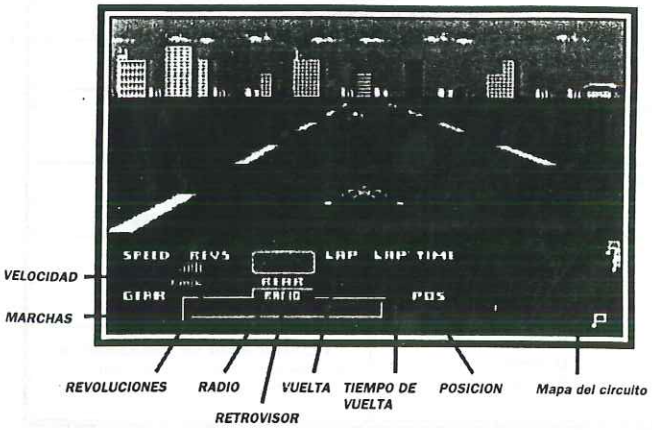
Vuelta - vuelta número ...

Tiempo de vuelta - tiempo para cada vuelta individual.

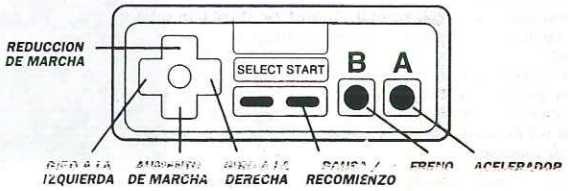
Posición - tu posición de comienzo al principio de la carrera, así como los subsiguientes cambios de posición.

Radio - comunicación directa con u jefe de mecánicos. El te advertirá de los obstáculos que se aproximan tales como manchas de aceite, te indicará cuándo están gastados los neumáticos o cuándo deberías cambiarlos. También te indicará tu posición límite, que puede hacerte perder la carrera si te sitúas por debajo de ella ... ¡Presta mucha atención!

Mapa del circuito - el circuito en el que te encuentras. Tu posición viene indicada por la bandera roja. En carrera, también aparecen las posiciones de los 3 primeros clasificados indicadas por las banderas de sus equipos respectivos. Utiliza el mapa para anticiparte al trazado de la carretera y así evitarte complicaciones.



CONTROLES



Ya estés practicando, clasificándote o compitiendo, los controles siempre funcionan igual, excepto que no hay opción de pausa en la opción de práctica.

BRAZO INFERIOR - Aumento de marcha (sólo en transmisión manual)

BRAZO SUPERIOR - Disminución de marcha (sólo en transmisión manual)

IZQUIERDA/DERECHA - Para girar a izquierda o derecha

START - Pausa / Recomienzo

B - Freno

A - Acelerador

TRANSMISIONES... 3 EN EL SUELO

Ya estés en opción de entrenamiento o en carrera, podrás optar entre transmisión manual o automática.

Automática: Adecuada para principiantes, ya que puedes tomar las curvas sin tener que preocuparte de cambiar de marcha o de vigilar el cuentarrevoluciones.

Manual de 3 velocidades: Una vez que tengas soltura en el manejo de tu Fórmula 1, aumenta el control y la velocidad tomando el control de las marchas. Coloca el coche en tercera y lánzate por las rectas a 335 km/h.

PARA AUMENTAR DE MARCHA - Pulsa el brazo inferior del bloque de control.

PARA DISMINUIR DE MARCHA - Pulsa el brazo superior del bloque de control.

Velocidad en opción manual

Cada marcha cubre las siguientes velocidades:

1 ..... 0-100 km/h
2 ..... 101-205 km/h
3 ..... 206-335 km/h

Asegúrate de estar en la marcha correcta para tu velocidad, o perderás potencia y aceleración.

Tacómetro

El cuentarrevoluciones te ayuda a verificar que te encuentres en la marcha adecuada, y te indica el momento ideal para cambiar de marcha. Al aumentar las revoluciones de tu motor, la luz del cuentarrevoluciones se irá iluminando más. Cuando el tacómetro se coloque en rojo, es el momento de cambiar. Reduce la marcha si el cuentarrevoluciones cae hacia la izquierda.

Nota: Una vez que hayas seleccionado el tipo de transmisión para el campeonato mundial de Grand Prix, no podrás cambiarlo sin volver a comenzar la serie.

EL CIRCUITO

Aparecerán luces, señales, marcas viales y banderas por todo el circuito para darte la siguiente información:

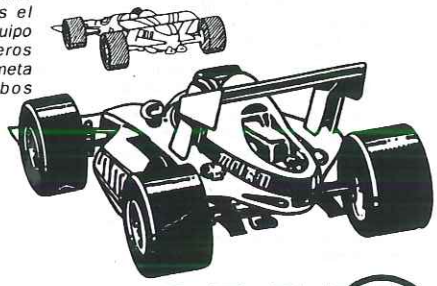
Luces de salida - Roja - prepárate
Luces de salida - Verde - sal
Flecha izquierda - Curva a la izquierda
Flecha derecha - Curva a la derecha
P - Boxes
Línea de boxes - Línea para salir de la pista
Bandera blanca - Ultima vuelta
Bandera a cuadros - Fin de carera

EL CAMPEONATO MUNDIAL DEL GRAND PRIX

El campeonato mundial consta de 16 carreras de 5 vueltas cada una. 24 pilotos de 9 equipos diferentes toman parte para determinar quién es el campeón mundial, así como el equipo con mejor mecánica. Los primeros 6 coches que crucen la línea de meta conseguirán puntos para ambos campeonatos.

Puntos

1 posición ..... 10 puntos
2 posición ..... 6 puntos
3 posición ..... 4 puntos
4 posición ..... 3 puntos
5 posición ..... 2 puntos
6 posición ..... 1 punto



Equipos y Conductores			
Ferrari	- A. Sessions - Tú	**Shannon**	- I. Furillo - S. Cortez
Zip Speed	- N. Coomans - T. Fontaine - H. Desalles	**Budd**	- B. Hoffman - T. Norman - I. Pecci
Bratton	- S. Nielsson - W. Normand - V. Santini	**Laurel**	- E. Laconte - M. Hunter - N. Arrentes
Dart	- G. Foster - S. Takahashi - D. Riley - C. Peters	**Arc**	- V. Antonio - M. Hockberg
Falcon	- D. Mayer - D. Barelli - B. Bergman	La clasificación de ganadores por equipos y por coche aparecen después de cada carrera.	

LIMITE DE POSICION

En cada carrera del campeonato del Grand Prix tendrás un límite de posición. Aparece periódicamente en el indicador. Si caes bajo este límite, terminará automáticamente la carrera y no recibirás ningún punto.

Nota: Al avanzar en la carrera, tu límite de posición variará, aumentando progresivamente.

CLAVE

FERRARI GRAND PRIX RACING te ofrece una clave después de cada carrera, de modo que puedas apagar la consola y seguir compitiendo en otro momento.

Tras la pantalla de clasificaciones aparecerá una serie de opciones, para que decidas si quieres continuar compitiendo o salvar el juego.

PARA CONTINUAR - Pulsa el botón Start.

PARA SALVAR EL JUEGO - Pulsa el botón Select.

Si optas por continuar, pasarás a la siguiente vuelta de clasificación del campeonato del Grand Prix.

Si eliges salvar el juego, necesitarás una clave. Esta te permitirá volver al campeonato desde este punto en el momento que quieras. Copia la clave y no la pierdas.

Cuando quieras volver a jugar, selecciona QUALIFY. Al aparecer la pantalla de selección de opciones, selecciona RESTORE SAVED GAME con el brazo inferior del bloque de control para que el cursor que corresponda comience a parpadear, y entonces pulsa Select hasta que el cursor se coloque en YES, y finalmente pulsa Start.

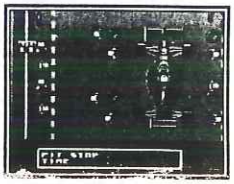
Aparecerá la pantalla de nombre y país tal y como se describe en la página 8.

Una vez que hayas introducido tu nombre y nacionalidad, pulsa el botón Start.

Verás la pantalla de introducción de clave. Introdúcela del mismo modo que hiciste con tu nombre y nacionalidad. (El bloque de control mueve el cursor, el botón A introduce las letras y el botón B las elimina). Cuando hayas terminado, pulsa el botón Start para pasar a la siguiente ronda del campeonato.

Nota: Si, tras introducir tu clave aparece en pantalla el mensaje INVALID CODE, comprueba que hayas introducido la clave correcta.

PARADA EN BOXES



Si te sales del circuito demasiadas veces tus neumáticos se desgastarán más rápidamente. Será tu mecánico quien te comunique por radio que los neumáticos están desgastados y que deberías cambiarlos. Los neumáticos gastados pueden durar una vuelta, pero en la siguiente te harán perder tanta velocidad que será mejor que los cambies. Hazlo tan pronto como llegues a los boxes Si no lo haces, tendrás problemas a la hora de controlar el vehículo.

Para entrar en boxes, cuando veas la señal "P" colócate a la derecha de las pista y a la derecha de la marca de la calzada.

Las carreras se ganan y se pierden en boxes, ya que cada segundo cuenta. Al entrar en la zona de boxes, no aminores la velocidad. Tu equipo de mecánicos se encargará de detenerte en el sitio adecuado. Tan pronto como la pantalla pase a una visión superior, pulsa los botones A y B tan rápido como puedas. Cuanto más rápido lo hagas, más prisa se dará tu equipo en cambiar las ruedas. No dejes de pulsarlos hasta que la pantalla vuelva a ofrecerte una vista desde el interior del coche. Entonces mantén pulsado el botón A y vuelve a la pista. ¡Aún puedes ganar la carrera!

TRUCOS PARA CONDUCIR

• Utiliza la opción de entrenamiento para ver cómo manejas el coche, su maniobrabilidad a gran velocidad y la detención en boxes. Durante el campeonato, entre rounds, copia la clave y utiliza la opción de entrenamiento para aprender el trazado de cada circuito. No hay nada como sentir que el circuito te es familiar.

• Familiarízate con la transmisión automática antes de pasar a la manual.

• Utiliza el mapa para anticiparte al circuito. Aprende en qué curvas debes frenar y cuáles puedes tomar a gran velocidad.

• Colócate en el centro de la carretera en las rectas, y en las curvas vete hacia el interior. Esto te ahorrará tiempo y te permitirá maniobrar mejor.

• Los choques dañan el coche y te hacen perder un tiempo precioso. Utiliza el freno en situaciones difíciles.

• El campeonato se compone de 16 carreras bastante largas. No dejes que las primeras derrotas te desmoralicen, ni que las primeras victorias te hagan bajar la guardia. La continuidad es lo que distingue a los campeones de los mediocres en el campeonato del Grand Prix.

BANDERAZO DE SALIDA

Tu motor echa humo. Tu equipo aguarda ansiosamente en boxes. Tus manos están empapadas de sudor. Es el Grand Prix americano, el primero de los campeonatos. Has practicado hasta llegar a soñar con el circuito. Tu vuelta de clasificación es la más rápida jamás efectuada. Ahora te encuentras en la parrilla de salida esperando a que se encienda la luz. Acaricias el volante. El motor ruge. Pisas el acelerador. Recuerda que el primer giro llega rápidamente después de la salida. Colocas la primera marcha entrando mentalmente en cada chicane y lanzándote a gran velocidad en cada recta. Comienzas esta carrera con la moral a tope. La luz roja parpadea. Colocas al máximo las revoluciones del motor. ¡Luz verde! Allá vas ... Corre en uno de los mejores circuitos del mundo ... ¡El campeonato de y la bandera a cuadros son tuyos!